

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Penelitian pengembangan media ini berawal dari melakukan observasi dan wawancara terlebih dahulu untuk mengumpulkan data analisis kebutuhan di SDN Srengseng Sawah 07. Penelitian dan pengembangan media ini dimulai dari bulan Januari 2020 sampai bulan Januari 2021. Pada akhirnya pengembangan media ini dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran yang berbentuk permainan yang dinamakan media permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) pada pembelajaran PPKn di kelas IV SD. Dalam pengembangan produk media permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) ini, peneliti mengacu pada model pengembangan ASSURE.

Model pengembangan ASSURE memiliki 6 langkah yaitu, (1) *Analyze Learners* proses untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang akan melakukan aktivitas pembelajaran. Tahap ini dimulai dengan melakukan observasi dan wawancara analisis kebutuhan guru dan peserta didik kelas IV SDN Srengseng Sawah 07; (2) *State Objective*, pada tahap ini pemilihan tujuan pembelajaran, mengacu pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang dipilih, yang sesuai dengan buku guru kelas IV Tema 7 “Indahnya Keberagaman Negeriku” edisi revisi 2018; (3) *Select Methods*,

*Media and Materials* yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini media permainan Ludo dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* mengambil materi Keberagaman suku bangsa dan budaya; (4) *Utilize Media and Materials* dimana media permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya diuji kelayakan nya terlebih dahulu kepada para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dan mempersiapkan media, peserta didik, lingkungan dan pengalaman belajar; (5) *Require Learner Participant* media permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) di uji cobakan terhadap peserta didik namun, uji coba ini hanya pada tahap perorangan (*One to One*) dan uji coba *small group* saja dikarenakan adanya Pandemi Covid-19; (6) *Evaluate and Revise* peneliti dapat mengevaluasi apakah media permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) yang dikembangkan masih terdapat kekurangan atau tidak saat diuji cobakan oleh peserta didik.

Media permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar karena adanya respon yang baik dari peserta didik selama memainkan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, yaitu peserta didik sangat antusias dan senang serta aktif dalam berinteraksi dengan teman sekelompoknya dan peserta didik juga memahami materi keberagaman suku bangsa dan budaya.

## B. Implikasi

Media permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) ini, dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas IV SD dalam pembelajaran PPKn. Penggunaan media dapat membantu peserta didik dalam memahami materi Keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia

Implikasi dari penerapan media permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) *Cooperative Learning* ini sebagai sumber belajar peserta didik. Dalam penggunaan media permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) *Cooperative Learning* ini membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan yaitu mengenai materi Keberagaman suku bangsa dan budaya, suasana pembelajaran dalam menggunakan media permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) menjadi menyenangkan karena dilakukan dengan cara pembelajaran yang kooperatif atau kerjasama dimana peserta didik secara langsung dapat memainkannya dan berinteraksi dengan sesama temannya yang membuat peserta didik tidak menjadi bosan dalam proses pembelajaran.

Secara umum pengembangan media permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) *Cooperative Learning* ini sebagai gambaran untuk dapat melakukan penelitian sejenis yang lebih mendalam dalam pengembangan materi dan pembuatan media yang lebih baik. Adapun



pengembangan ini dapat menjadi motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik dan inovatif.

### C. Saran

Dalam pengembangan media permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) *Cooperative Learning* pada tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” materi keberagaman suku bangsa dan budaya pembelajaran PPKn kelas IV SD masih terdapat kekurangan hasil pengembangan, oleh karena itu revisi masih terus dilakukan agar mendapatkan hasil yang baik dalam produk yang dihasilkan.

Berikut saran yang diberikan peneliti berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan:

1. Saran untuk pendidik, penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Demikian juga, penggunaan media permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) berbasis *Cooperative Learning* akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan serta peserta didik memahami materi keberagaman suku bangsa dan budaya.

2. Saran untuk peserta didik, kegiatan belajar dengan menggunakan media permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) berbasis *Cooperative Learning* dapat memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru dan suasana pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan serta dapat memotivasi peserta didik untuk tetap semangat dalam proses pembelajaran.
3. Saran untuk sekolah, hendaknya menyediakan dan memanfaatkan ketersediaan media pembelajaran yang ada di sekolah khususnya pada pembelajaran PPKn, serta diharapkan dengan adanya pengembangan media permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) dapat membantu kepala sekolah untuk memenuhi pengadaan media pembelajaran PPKn materi keberagaman suku bangsa dan budaya dan dapat memperbanyak media pembelajaran lainnya.
4. Saran untuk peneliti selanjutnya, pengembangan media permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) yang dilakukan dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian sejenis dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif lainnya serta memperbaiki kekurangan media yang sudah ada sebelumnya.